

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu agar tercapainya fungsi otak yang maksimal yaitu dengan mengasah otak anak dengan bermain *game* asah otak karna dengan bermain *game* asah otak dapat mengaktifkan fungsi dari otak. Dan juga dengan respon lain adalah dengan menggerakkan organ tubuh bergerak.

Sehingga yang tadinya game hanya sarana untuk bermain juga bisa untuk media untuk mengasah otak pada anak dengan hal yang lebih menyenangkan dengan lebih santai dalam memainkan game. Dengan mengetahui kemampuan kita dalam salah satu hal itu kita bisa lebih percaya diri dan bisa lebih giat dalam melatih kecerdasan kita terutama dalam hal kemampuan visualisasi, kemampuan konsentrasi dan yang terpenting adalah kemampuan dari otak kita yang seimbang. Berdasarkan uraian diatas maka judul tugas akhir “Mengasah Otak Pada Dengan Game Interaktif Berbasis Android”. Game yang dibuat mengacu pada rangkain permainan asah otak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah game mengasah otak pada anak-anak.
2. Bagaimana membangun game mengasah otak pada anak.
3. Bagaimana jalannya game mengasah otak pada anak.

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan dalam perancangan dan pembuatan game Mengasah Otak Pada Anak Dengan Game Interaktif Berbasis Android. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut

1. Game ini hanya dapat dimainkan secara single player
2. Aplikasi ini ditujukan khususnya untuk anak umur minimal 4 tahun.
3. Aplikasi yang dibangun versi Android Jelly bean 4.0 ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat game Mengasah Otak Pada Anak.
2. Menjadikan aplikasi sebagai media bermain yang menarik dan juga untuk megasah otak.
3. Menciptakan pola pengenalan permainan yang menarik untuk dimainkan

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian antara lain adalah:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan akan fungsi otak.
 - b. Sebagai prasyarat kelulusan tugas akhir jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan.
2. Manfaat bagi Masyarakat Umum dan IT
 - a. Game ini dapat meningkatkan minat pemakai untuk mengasah otak.
 - b. Dapat melatih saraf sensorik dan motorik otak untuk lebih mempertajam konsentrasi.
 - c. Dapat mengaktifkan fungsi dari otak.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Studi Pustaka
2. Perancangan Game
3. Evaluasi Game
4. Metode Dokumentasi (Kearsipan)

Halaman ini sengaja dikosongkan